

ABSTRAK
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
UNTUK MATA PELAJARAN TEKNIK DIGITAL
DI SMK MUHAMMADIYAH 3 YOGYAKARTA

Dwi Karina Putri
NIM. 09502241028

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif gerbang logika dasar sebagai multimedia pembelajaran mata pelajaran teknik digital pada jurusan Teknik Audio Video dan tingkat kelayakan multimedia pembelajaran di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development*. Tahap pengembangan ini meliputi tahap *analysis*, tahap *design*, tahap *development and implementation* dan tahap *evaluation*.. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah angket. Adapun validasi media pembelajaran melibatkan dua ahli materi pembelajaran dan dua ahli media pembelajaran dan uji coba pemakaian dilakukan oleh 24 siswa.

Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif gerbang logika dasar yang sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran teknik digital di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Kelayakan media pembelajaran tersebut melalui tiga tahap sebagai berikut: 1) Validasi ahli media, dengan rerata 3,875 masuk dalam kategori layak, 2) Validasi ahli materi, dengan rerata 3,98 masuk dalam kategori layak, dan 3) Uji coba lapangan, dengan rerata 3,57 masuk dalam kategori layak.

Kata kunci: media, pembelajaran, pengembangan, kelayakan.

ABSTRACT
DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA LEARNING LESSONS
FOR DIGITAL TECHNIQUES IN SMK MUHAMMADIYAH 3
YOGYAKARTA

Dwi Karina Putri
NIM. 09502241028

This research aims to develop interactive multimedia learning basic logic gates as multimedia digital learning engineering subjects at Audio Video Engineering department and the feasibility of multimedia learning at SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

This research is a method of Research and Development. The development phase includes analysis, design, development and implementation, and evaluation. The method used in the data collection was a questionnaire. The validation study involving two multimedia learning materials experts and two experts multimedia learning and usage trials conducted by 24 students.

The result is an interactive multimedia learning basic logic gates that are feasible to use in learning digital techniques in SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. The feasibility of multimedia learning through three stages as follows: 1) Validate media expert, with a mean 3.875 in the category of decent, 2) Validation matter experts, with a mean of 3.98 in the category of decent, and 3) field trials, with a mean 3.57 in the category of feasible.

Keywords: multimedia, learning, development, feasibility